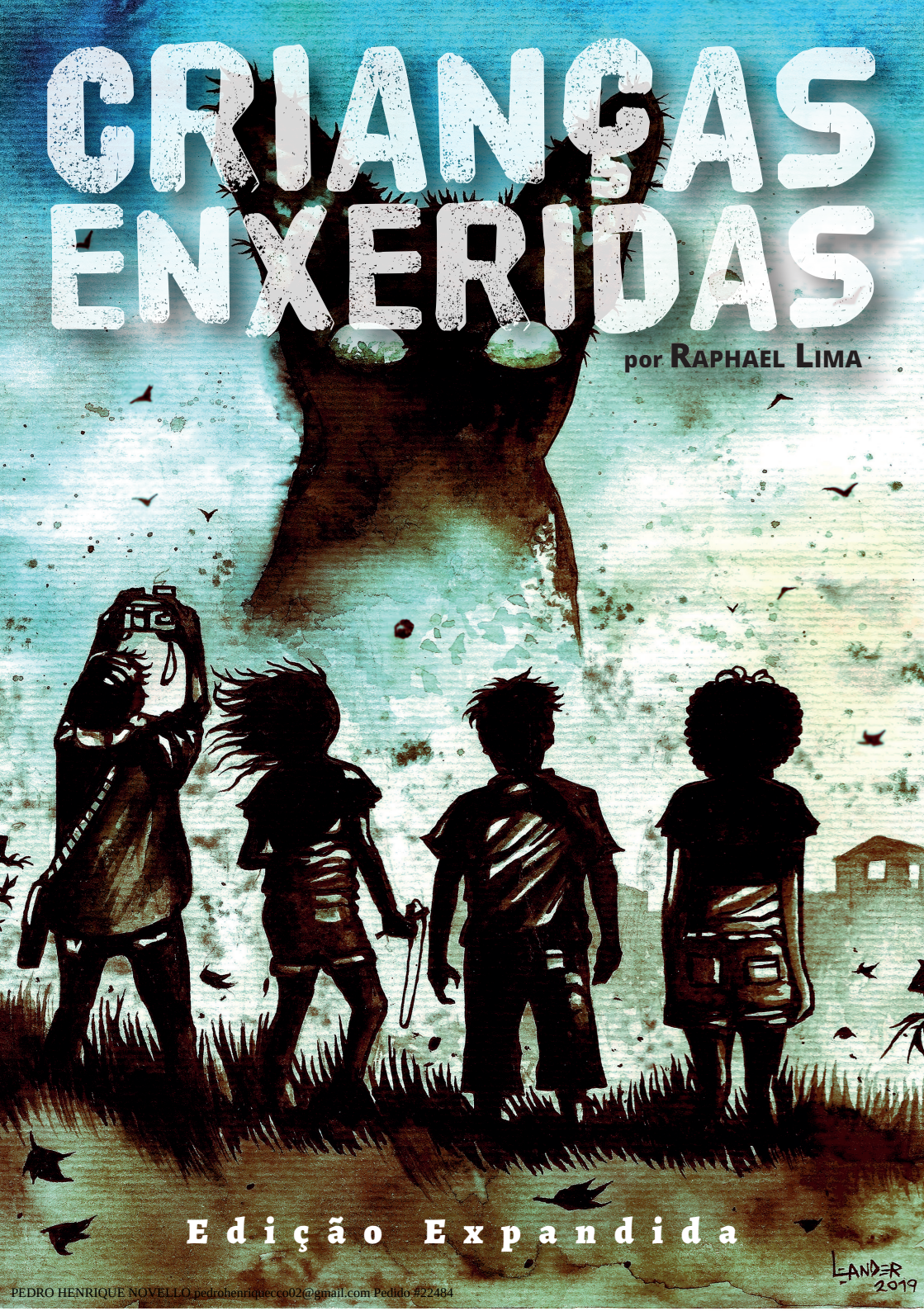
CRIANÇAS ENXERIDAS

por RAPHAEL LIMA



Edição Expandida

LANDER 2019

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

EDIÇÕES

MUNDOS COLIDEM

Crianças Enxeridas | Edição Expandida

Autor
Raphael Lima

Edição e Diagramação
Petras Furtado

Revisão
Elisa Guimarães

Ilustrações
Leander Moura

Imagens Adicionais
Freepik.com [fwstudio]

LIMA SYSTEM

CC BY NC SA

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

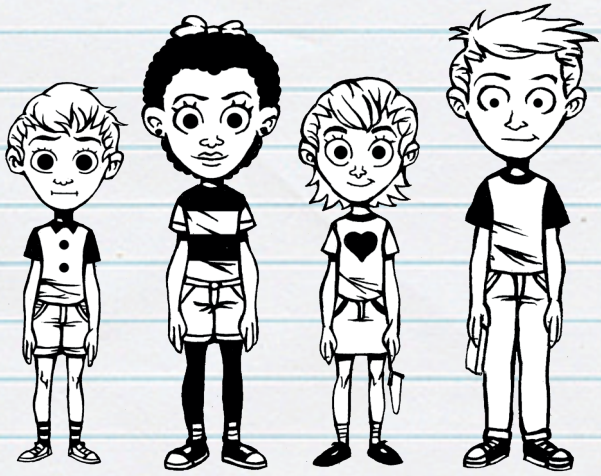
PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

Dedicado às minhas crianças enxeridas,
Mari e Theo.

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

Enxerida: (enxerido) que se mete em assuntos alheios; metido a conquistador, atrevido.



PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

Sobre esta publicação

Este livro foi escrito pensando em crianças. Sim, ele surgiu dos jogos com minha filhota Marianna, mas também pode ser usado por qualquer pessoa que goste da temática de investigação sobrenatural infantil, que goste de contar histórias para os seus filhos ou que queira mostrar o RPG pela primeira vez para alguém. Por isso, ele tem uma escrita simples e muitas vezes repete conceitos que os jogadores mais antigos de RPG já conhecem — podem até dizer que o livro é muito chato e simples, mas lembrem-se: este livro não foi escrito pensando em vocês, jogadores veteranos.

Raphael Lima

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

Agradecimentos

O ato de agradecer é por si só um ato difícil, pois inúmeras pessoas contribuíram para este livro, seja de forma direta ou indireta, e sempre corremos o risco de esquecer de alguém. Então, para todas as pessoas que acreditaram desde o início no projeto *Crianças Enxeridas*, nas rodas de conversas do *Mundos Colidem* e nos ajudaram a viabilizar esse livro, deixamos o nosso muito obrigado. Sem vocês, essas palavras jamais teriam sido escritas, e a vocês agradecemos todo o apoio: Aldo Albuquerque, Camilla Camatta, Caroline da Cruz Alias, Cezar Capacle, Chico Medeiros, Daniel Ritta, Daniella Madureira, Davi Ferreira, Diego Bassinello, Edigites Mendes, Eduardo Guimarães Dupim, Eide Justino, Fábio Carvalho, Fellipe "Tio Lipe" Melo, Gabriel Lopes, Gilberto "Joka" Olimpio, Gleberson Lieverton, Jardeson Medeiros, Jean Berardinelli Ricieri, João Campista, João Ferreira, João Neto, João Sérgio, Joelma Bezerra, Jordão Bevilaqua, Jordânia Costa, Jorge Valpaços, José Eduardo Barbosa Marques Júnior, Leander Moura, Leish D Urameshi, Letícia Alcantara, Milena Nascimento, Milton Diogo, Nicholas Minora, Pedro "RPGlogia" Aguiar, Petras Furtado, Ricardo Mallen, Sérgio Martin Aguiar, Stella Souza, Tiago Ferreira Lima S. Rolim, Ulisses "RPaiG", Volnei Freitas, Waldemir "Jango Fett" Jr, Willian "Lycan" Leite e Winardlley Nardson Lima.

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

SUMÁRIO

PARTE 1: O QUE É RPG? 15
O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR? 18
JOGADORES, PERSONAGENS E NARRADOR 18
TEMA E TOM 18
PARTE 2: REGRAS BÁSICAS 19
CONSTRUINDO O SEU PERSONAGEM 20
REGRAS DO JOGO 23
O QUE PRECISO PARA JOGAR? 23
ROLAGEM DE DADOS 23
ACERTOS CRÍTICOS E ERROS CRÍTICOS 24
SAÚDE 25
NARRADOR 27
FICHA DE PERSONAGEM 28
PARTE 4: SAI DAÍ, MOLEQUE! 29
CONTANDO HISTÓRIAS 30
COMO É UMA SESSÃO DE RPG? 32
CONSTRUINDO CENÁRIOS 33
CENÁRIO EXEMPLO: RUA DO VISCONDE 34
ÁRVORE DE EVENTOS 37

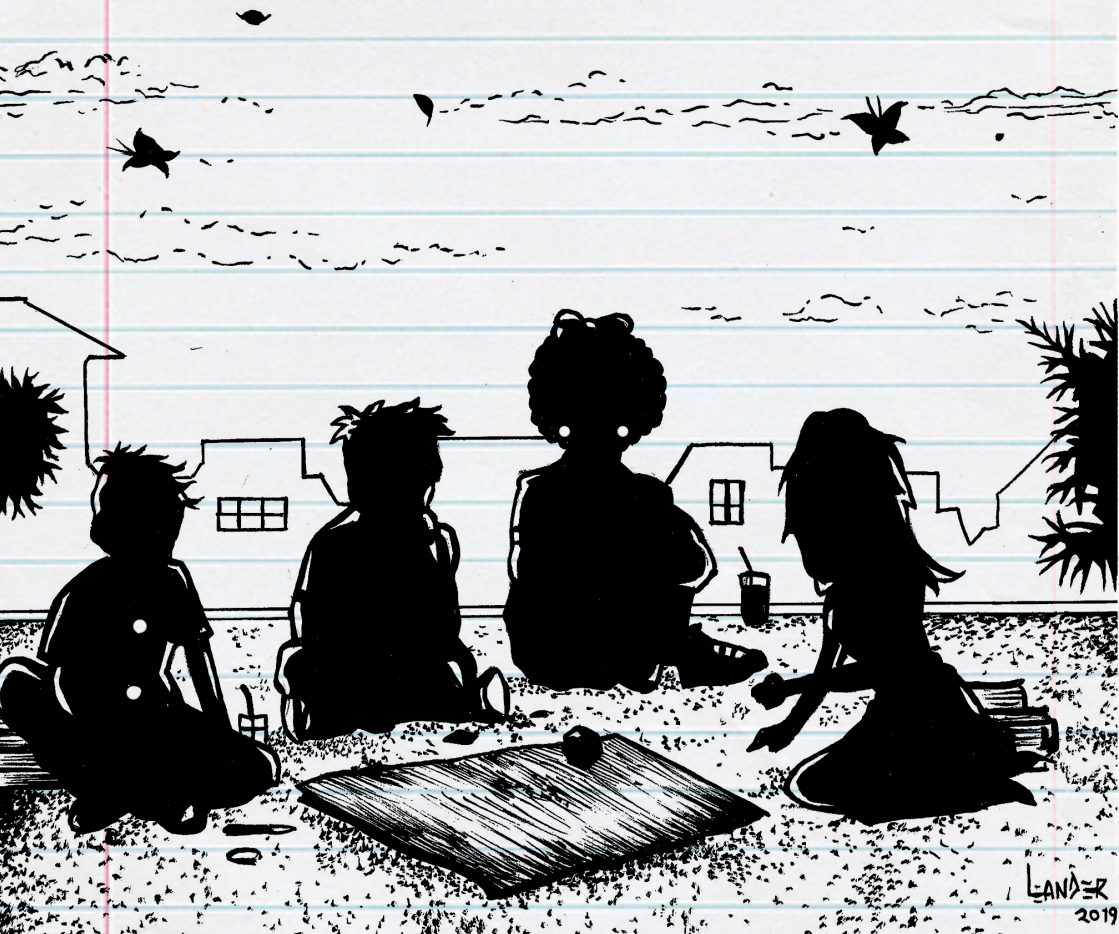
PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

PARTE 4: SAI DAÍ, MOLEQUE! 41
INTRODUÇÃO 42
INTRODUÇÃO AOS JOGADORES 42
DESENVOLVENDO O JOGO 43
A CRECHE SANTA MÔNICA 43
MUNDO DAS FÁBULAS 45
PESSOAS IMPORTANTES 45
GANCHOS PARA NOVAS AVENTURAS 46
MINIATURAS 47

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

PARTE 1

O QUE É RPG?



PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquenovello02@gmail.com Pedido #22484

A sigla RPG vem do inglês Role-Playing Game, que pode ser traduzido como Jogo de Interpretação de Papéis porque nele você interpreta um personagem em uma história — é algo parecido com o que os adultos fazem quando contam uma história. Mas em uma sessão de RPG, você não vai apenas ouvir as histórias, vai fazer parte dela, e tem o poder de mudar o final com as suas escolhas que vocês vão fazer durante a história.

Em um RPG de mesa, você e seus amigos criam uma história juntos sobre um grupo de amigos que participam de aventuras. Cada um dos seus amigos que vão jogar com você cria um personagem para interpretar na história. É meio como um teatro imaginário, mas não existe um texto escrito com o que vocês devem dizer ou fazer, tudo é inventado na hora, e essa é a graça do jogo.

Mas é importante lembrar que o jogador é quem decide o que o personagem vai fazer na história, só que é preciso respeitar as regras, ou então a brincadeira não diverte todo mundo — jogar sem regras é muito sem graça, já tentou jogar dominó com cada um inventando uma regra diferente? Com RPG é a mesma coisa. Assim como na vida real, e em todos os outros jogos, no RPG também existem regras que devem ser respeitadas. E para deixar as coisas mais divertidas, o RPG usa dados para adicionar um pouco de incerteza ao resultados das ações.

Sempre que você for fazer uma ação em que não tenha certeza se o seu personagem vai conseguir ou não, role os dados para decidir. O seu personagem vai subir em uma árvore, mas ele não tem habilidade suficiente para isso, role os dados. Se o seu personagem vai tentar convencer um adulto a participar de uma brincadeira, mas você não tem muita certeza se vai conseguir? Role os dados.

RPGs podem lembrar um pouco alguns videogames (também chamados de RPG), mas ao invés da históra e finais estarem prontos, como nos videogames, o RPG permite que você e os seus amigos escolham o final da história.

Em uma sessão de RPG, um dos jogadores assume o papel do Mestre (Narrador, Contador de histórias, Anfitrião e muitos outros nomes), pode chamar como quiser, mas nesse livro vamos chamar de Narrador. Ele tem a tarefa de contar ajudar a levar a história, descrever o mundo ao redor dos personagens, criar os conflitos e o drama que eles irão enfrentar e resolver questões de regras, além de interpretar os Personagens do Narrador (PdN), que interagem com os Personagens dos Jogadores (PJ).

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

Os personagens jogadores são os protagonistas da história, não importa que digam o contrário, vocês são os personagem principais das aventuras.

O que você precisa para jogar?

Para jogar RPG usando as regras do Crianças Enxeridas, você precisará de alguns amigos e de um lugar onde jogar, de preferência em um local seguro com adultos que possam garantir a segurança e os lanches. Consiga alguns lápis, papéis em branco para fazer anotações, cópias das fichas de personagens que estão no fim desse livro, e pelo menos dois dados de vinte lados ou como é dito popularmente, 2d20. Você também vai precisar de tempo, pois uma sessão de jogo pode durar em média de 2 a 4 horas.

Jogadores, Personagens e Narrador

Antes de começar a sessão, o grupo deve escolher um membro para ser o Narrador, e os demais serão os jogadores que criaram os seus personagens. O Narrador é responsável por contar a história, criar as dificuldades para os jogadores e fazer com que todos sigam as regras, inclusive ele. O Narrador deve ler todo o livro e ter conhecimento das regras para ajudar os jogadores a construir as suas fichas. Os jogadores devem reagir às dificuldades colocadas pelo Narrador, usando as habilidades da sua ficha de personagem.

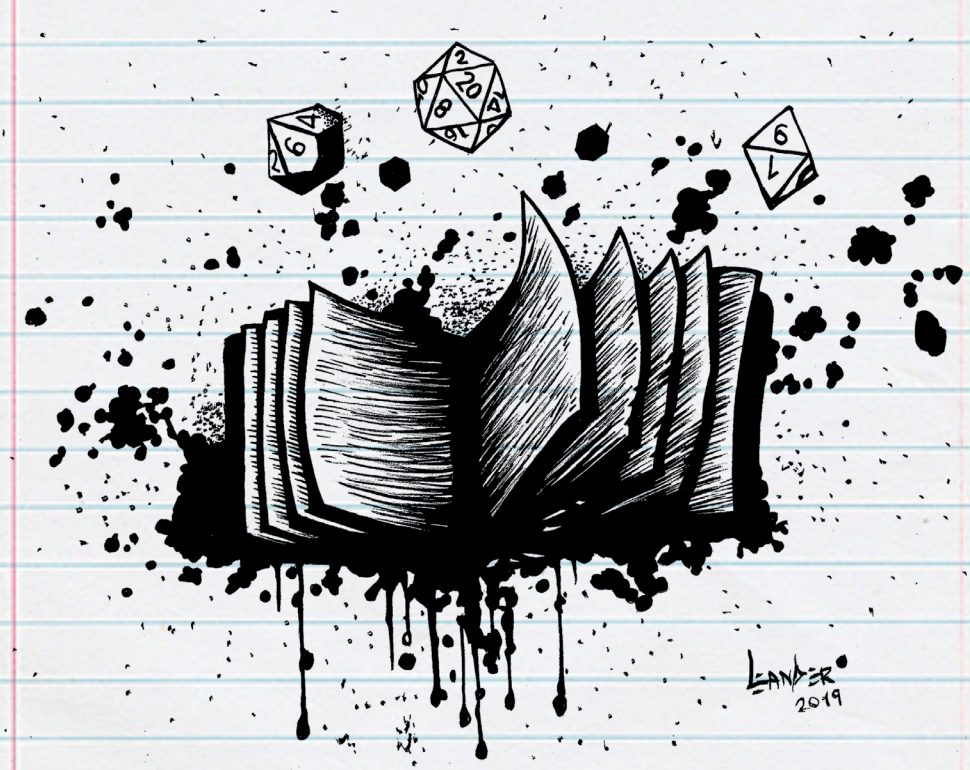
Tema e Tom

Crianças Enxeridas é um jogo de investigação infantil com a proposta de simular cenários baseados em obras como *Stranger Things*, *Scooby-doo* e *Hilda*, do Luke Pearson. Este jogo aborda coisas estranhas que ocorrem em todos os lugares e que embora sejam negligenciadas pelos olhos descrentes dos adultos, não escapam aos olhos perspicazes das crianças, capazes de perceber os fatos estranhos na nossa realidade. Resta aos pequenos enxeridos, com seus olhos astutos, a coragem para investigar esta realidade mágica e inacreditável para os adultos.

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

PARTE 2

REGRAS BÁSICAS



PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

Crianças Enxeridas é um jogo com regras simples para você se divertir com o tema de investigação infantil. Se você é fã de *Stranger Things*, *Hilda*, *Scooby-doo* ou até *Gravity Falls*, esse jogo tenta emular de forma simples esses desenhos animados, e outros que você queria jogar e até inventar.

Construindo o seu Personagem

Para criar seu personagem, pegue uma cópia da ficha de personagem que está no fim do livro e preencha os campos abaixo:

1 **Nome:** escolha um nome.

> **Exemplos de nomes:** Marianna, Thales, Helena, Theo, Bruna, Carlos, Letícia ou qualquer um que você desejar.

2 **Escolha um Arquétipo:** Esportista, Nerd, Líder ou Café com Leite.

Esportista: o praticante de esportes, uma criança ativa que adora se movimentar. O esportista faz todas as rolagens do atributo Corpo com vantagem.

> **Exemplo:** Thales é o esportista do grupo, ele precisa correr para ver a placa do carro que acabou de virar a rua. Como ele é um esportista, faz o teste de Corpo com vantagem. Então na ação de correr ele vai jogar 2d20, ficando com o melhor resultado.

Nerd: o gênio do grupo, o sabe-tudo, conhece quase todas as coisas. O Nerd faz todas as rolagens do atributo Mente com vantagem.

> **Exemplo:** Helena é a Nerd do grupo, um dos homens que estavam poluindo o campinho, deixou cair um celular enquanto fugia, mas com senha. Helena faz um teste de Mente com vantagem para tentar adivinhar a senha, e rola 2d20, e fica com o melhor resultado.

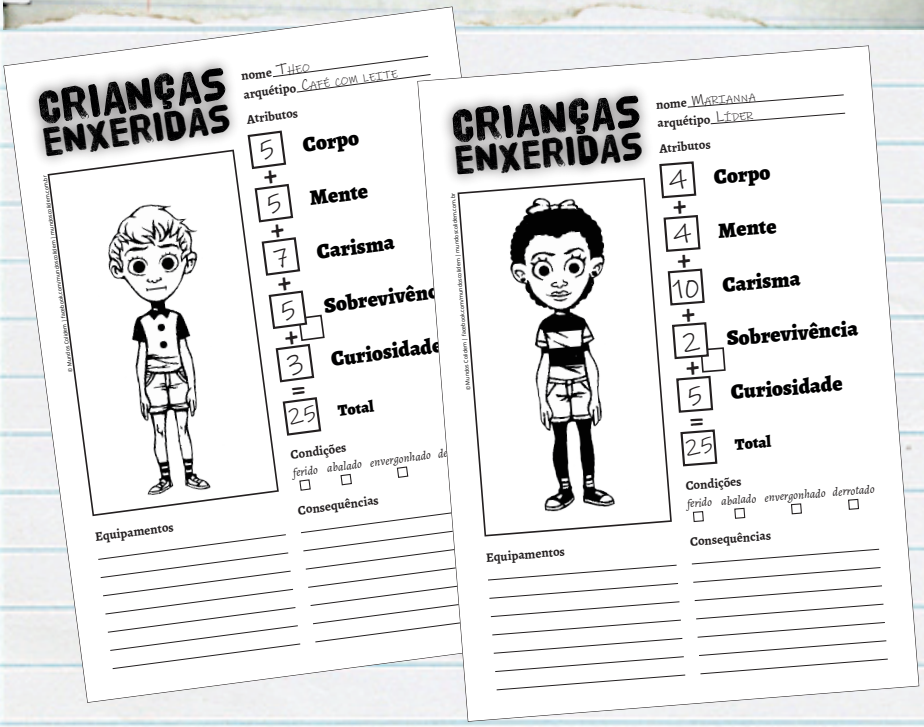
PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

Líder: é o membro mais velho dos aventureiros, geralmente é quem toma as decisões. Só pode haver um por grupo. O Líder faz todas as rolagens do atributo Carisma com vantagem.

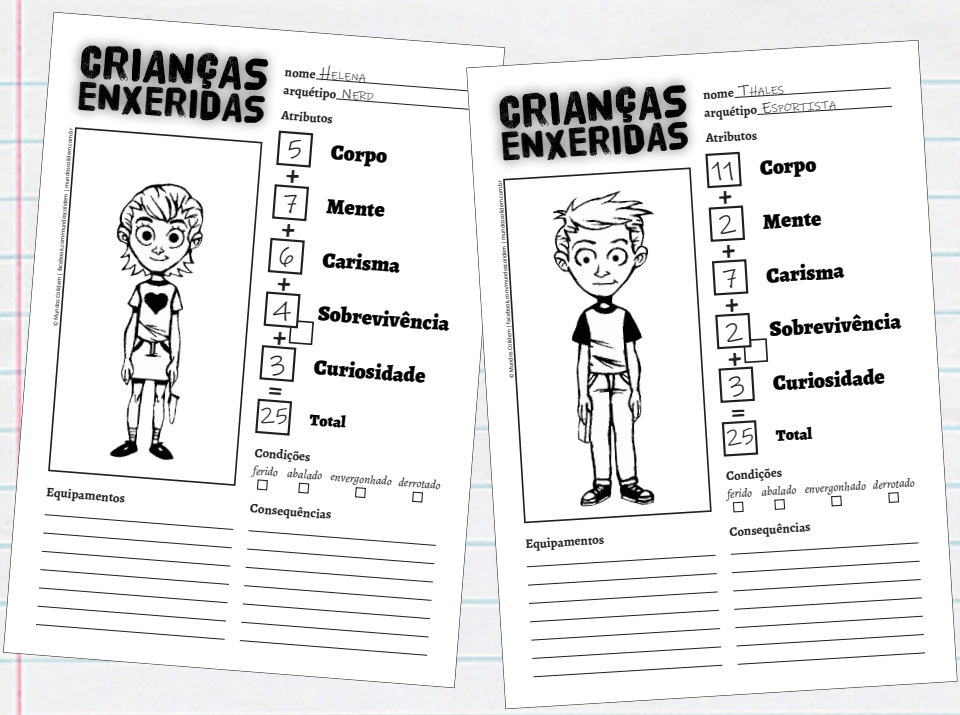
Exemplo: Bruna é a líder do grupo, e eles precisam convencer um adulto a ajudá-los na missão. Ela vai fazer um teste de Carisma com vantagem para tentar convencê-lo a ajudar o grupo, e rola 2d20, ficando com o melhor resultado.

Café com Leite: é o mais novo do grupo, seja em idade, ou ingresso no grupo. O Café com Leite faz todos os testes do atributo Curiosidade com vantagem.

Exemplo: Theo é o Café com Leite, e ouve um murmúrio dentro de uma caixa lacrada de cor verde musgo perto do rio. Ele não quer abrir a caixa, mas algo o deixa indeciso, então ele faz um teste de Curiosidade com vantagem, e rola 2d20, ficando com o melhor resultado.



PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484



3 **Atributos:** o personagem tem os atributos Corpo, Mente, Carisma, Sobrevivência e Curiosidade. Cada atributo recebe um valor que vai de um a treze. No momento da criação do personagem, o jogador pode distribuir vinte e cinco pontos como desejar entre os atributos.

Os atributos **Corpo**, **Mente** e **Carisma** refletem as capacidades primárias do personagem, em que os personagens são naturalmente bons, ou seja seus testes sobre as atividades físicas, mentais e sociais.

O atributo **Sobrevivência** é a capacidade do jogador de mudar a história. Cada ponto de Sobrevivência gasto durante o jogo permite refazer uma rolagem ou acrescentar algo na história (uma pista por exemplo). Os pontos de Sobrevivência são renovados na próxima sessão de jogo.

Investigando em Crianças Enxeridas

os jogadores podem fazer rolagens para que os seus personagens descubram as pistas dos mistérios. Mas para que o andamento do jogo não fique preso as rolagens, no caso delas não serem bem sucedidas, sempre que os jogadores gastarem um ponto de sobrevivência para descobrir pistas, o narrador deve fornecer a informação para o grupo.

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

O atributo **Curiosidade** é a capacidade do personagem do jogador de resistir às tentações de seguir investigando as pistas. Quando algo estranho está ocorrendo, o jogador pode optar por resistir à curiosidade, rolando o dado e tirando um valor igual ou abaixo da sua pontuação de Curiosidade. Em cada falha, o jogador recupera um ponto de Sobrevivência perdido.

Dica para o adulto

Se as crianças têm dificuldades em divisão, pode-se usar potinhos para simbolizar cada atributo, então para isso, será necessário usar 5 potinhos por jogador. E grãos de feijão, arroz, milho ou qualquer outra coisa que possa servir para expressar a quantidade de pontos (25). E depois pedir para as crianças distribuírem os feijõezinhos nos potinhos.

Regras do Jogo

O que preciso para jogar?

Uma cópia deste livro, lápis, borracha e algumas folhas de papel para anotações e as fichas de personagem que estão no fim deste livro, e pelo menos dois dados de vinte lados (d20), preferencialmente dois dados por jogador.

Rolagem de dados

Sempre que for fazer uma rolagem de dados, a primeira coisa que se deve saber é o tipo de ação. Existem dois tipos de ações neste jogo: **ação comum** e **ação de conhecimento**.

Ação comum é aquela que a maioria das pessoas pode fazer (abaixar-se, andar sem chamar atenção ou empurrar algo), só é preciso o Narrador ou o Jogador dizer o que quer fazer, e rolar os dados (quando necessário) para saber se conseguiram ou não.

Ação de conhecimento (usar um computador para pesquisar fatos misteriosos, disparar com um estilingue ou preparar uma armadilha) necessita que a personagem tenha um arquétipo adequado (Nerd, Esportista ou Líder).

Se a ação for algo muito simples ou o personagem tiver o conceito certo para a fazer a ação de conhecimento que quer, poderá fazer a rolagem de dados para testar a ação. Para isso, verifique qual atributo é se encaixa mais com a ação e role um dado de vinte lados. Se o resultado do dado somado com a pontuação

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

do atributo for 15 ou mais, o personagem teve um sucesso, conseguiu fazer o que queria! Caso contrário, falhou em sua tentativa dessa vez. Talvez mais tarde, ele possa repetir a tentativa.

Vantagem/Desvantagem: quando a situação está a favor do personagem, ele está em vantagem. Quando a situação está contra o personagem, ele está em desvantagem. Ao realizar um teste que ele tenha uma vantagem ou desvantagem, o jogador rola dois dados de vinte lados. Se ele estiver em uma situação de vantagem, fica com o dado de valor mais alto. Se estiver em uma situação de desvantagem, fica com o dado de valor mais baixo. Quando a situação de vantagem/desvantagem for na rolagem de Curiosidade, inverte-se a ordem dos dados, sendo o de menor valor a vantagem, e o de maior valor a desvantagem.

Exemplo: Theo precisa fugir dos vigilantes que estão a procura de crianças curiosas, ele está ferido porque caiu do muro, e precisa fazer um teste de Corpo para passar escondido dos vigilantes, ele vai rolar 2d20 e ficar com o dado de pior resultado – a situação não está boa para ele mesmo! Se ele não estivesse ferido, e estivesse escuro, a situação seria a inversa, ele ficaria com o melhor resultado da rolagem.

Acertos críticos e erros críticos

Sempre que um jogador rolar o dado e sair um 20 natural, o jogador conseguiu um acerto crítico, e além de conseguir o que queria fazer, ele pode inserir um elemento narrativo na ação. Quando o jogador rolar o dado e sair um 1 natural, o jogador teve um erro crítico, e além de falhar da pior forma possível, ele ainda recebe uma consequência negativa.

Elemento narrativo é algo acrescentado pelo jogador, e uma **consequência negativa** é algo acrescentado pelo narrador.

Exemplo: Marianna estava tentando passar pelos homens de Rebolo sem ser vista, rolou o dado e tirou um 20 natural. Ela diz que passou pelos homens, e diz (elemento narrativo) que os gatos fizeram um barulho do outro lado, e que chamou a atenção dos homens, e isso vai facilitar a passagem dos amigos.

Exemplo: Thales estava tentando fechar um vazamento usando algumas ferramentas improvisadas, rolou o dado e tirou 1. Além dele não conseguir fechar o vazamento, como consequência negativa, ele abriu ainda mais o buraco e aumentou o vazamento.

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

Saúde

O que é a saúde? É a vida do seu personagem, quando alguém tenta ferir o seu personagem, ele pode receber uma condição, que funcionam dessa forma:

Na **primeira falha** em um teste de Saúde — feito com o atributo que foi usado na ação que fez pedir o teste — o personagem assume uma **condição** ou consequência pela falha, o que significa que você vai fazer rolagens com desvantagem, até se curar.

Exemplo: Thales foi empurrado do muro por um gato espiritual, ele faz um teste de Corpo para manter a agilidade na queda, e tentar cair sem se machucar. Mas ele falha, e assume a condição Ferido do atributo Corpo – ele vai ter uma desvantagem até se recuperar desta condição.

Na **segunda falha**, o no mesmo atributo, o jogador assume a condição *Derrotado*, e Narrador deve dizer a consequência ruim da ação do personagem, ele pode ter desmaiado, ser preso pelo inimigo, ou o que mais caiba na situação que está acontecendo naquele momento da história.

Exemplo: Thales já está com a condição Ferido porque caiu do muro, mas o gato espiritual avança em cima dele, e o ataca. Thales faz outro teste de Corpo, e falha novamente. Ele assume a condição Derrotado e desmaia, só resta agora esperar que seus amigos venham em seu socorro.

Condições

Ferido (Corpo), **Abalado** (Mente), **Envergonhado** (Carisma) e **Derrotado**.

Inconsciente

Neste jogo não existe morte, mas os personagens ficam desmaiados quando são levados a uma situação de quase morte. Também podem ficar desaparecidos ou aprisionados por alguma entidade sobrenatural — ou dormindo, presos nos domínios dos sonhos/pesadelos e precisando ser resgatados pelos seus amigos.

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

Toca de Coelho

Um portal para o mundo das fábulas, geralmente está localizado em algum local de fácil acesso às crianças e de pouco interesse dos adultos, como a casinha no parquinho da escola ou os galhos mais altos da velha árvore na praça.

Movimentos

A área onde as ações acontecem são divididos em zonas de distância: curta, média e longa. Para se mover de uma zona para a outra, é necessário usar uma ação. Assim, o personagem que está na curta distância em corpo a corpo, precisa gastar a sua ação para ir à média distância e então, precisará de mais uma ação de movimento adicional para alcançar à longa distância.

Exemplo: Theo está na longa distância, e precisa chegar até aos amigos que estão tentando vencer o Alma-de-gato. Em uma ação ele sai da longa distância para a média distância, e na outra ação ele sai da média distância para a curta distância, e fica junto dos seus amigos.

Usando Miniaturas

Alguns grupos preferem usar tabuleiros e miniaturas. O Crianças Enxeridas usa o sistema de movimentação por zonas. Caso prefira utilizar um grid normal, uma ação de movimento de cada personagem é de 10 metros por turno e cada quadrado do tabuleiro representa uma área de 2 metros de largura.

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

Evolução

Quando o seu personagem vive aventuras e desvenda mistérios, ele aprende novas coisas, e esse aprendizado é a melhoria dos seus atributos. Para cada sessão jogada de Crianças Enxeridas, cada jogador ganha um ponto para distribuir nos seus atributos, e mais um por objetivo alcançados, esse segundo ponto fica a critério do Narrador.

Exemplo: O grupo concluiu a primeira sessão, e todos ganharam um ponto. Logo Helena decide colocar o seu ponto no atributo Mente que passa de 7 para 8; Thales em Sobrevivência que passa de 2 para 3, e Theo em Curiosidade que passa de 6 para 7.

Narrador

Neste jogo, o narrador não rola dados, deixando essa função apenas para os Personagens Jogadores, que devem superar as dificuldades utilizando sua criatividade, esperteza e a sorte com os dados nas rolagens de teste de seus atributos. O jogador rola o dado e soma com o seu atributo, se o resultado for 15 ou mais, ele teve sucesso. Se o resultado for 14 ou menos, ele teve uma falha.

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

CRIANÇAS ENXERIDAS

© Mundos Coliden | facebook.com/mundoscoliden | mundoscoliden.com.br

nome _____

arquétipo _____

Atributos

☐ **Corpo**

\+

☐ **Mente**

\+

☐ **Carisma**

\+

☐ **Sobrevivência**

\+ ☐

☐ **Curiosidade**

=

25 **Total**

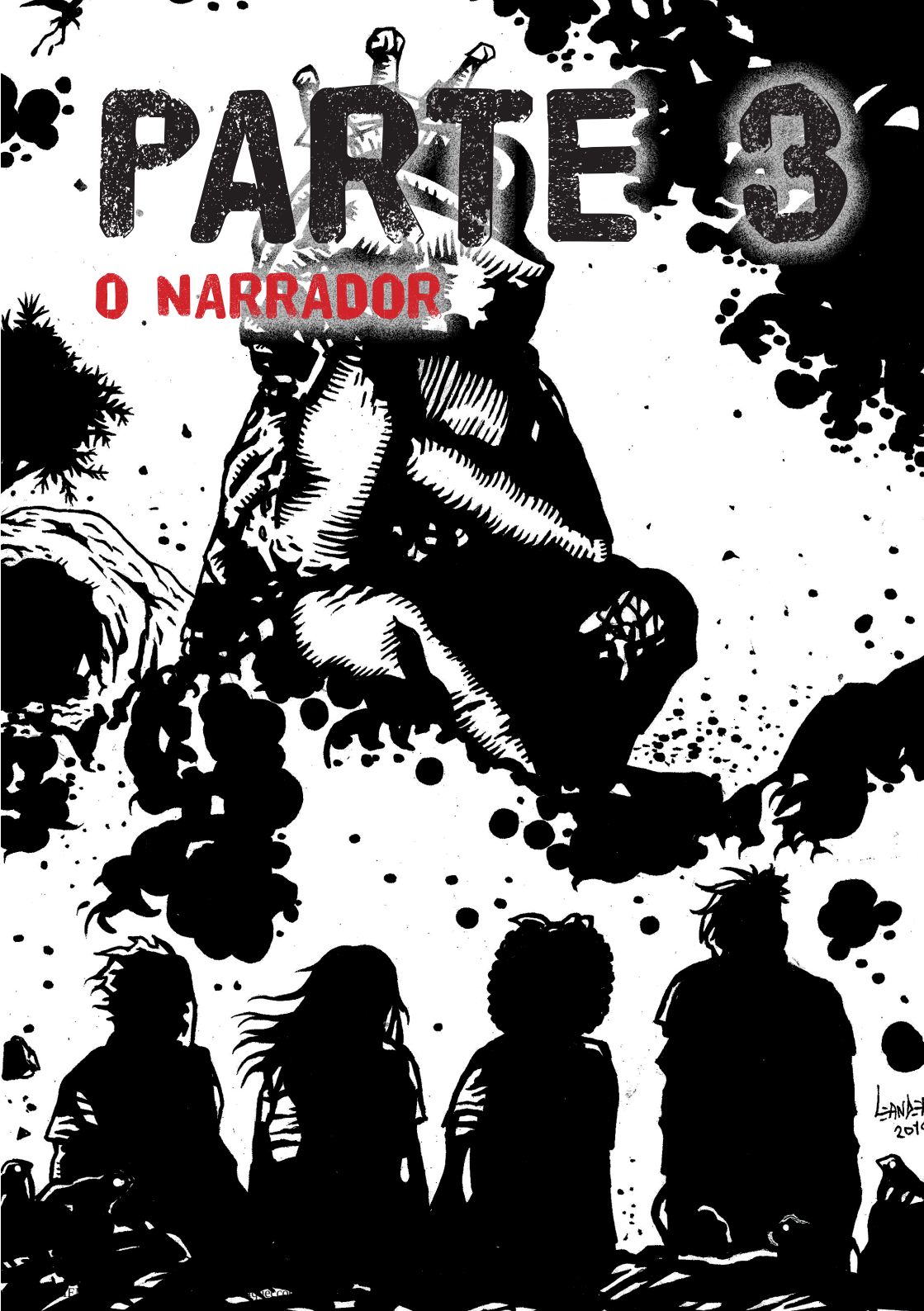
Condições

ferido	*abalado*	*envergonhado*	*derrotado*
☐	☐	☐	☐

Equipamentos

Consequências

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484


PARTE 3
O NARRADOR

Se você está lendo esta parte do livro, quer dizer que os seus amigos o escolheram como o Narrador do jogo. Você tem um papel importante, mas isso não quer dizer que você é mais importante do que eles! Para que uma sessão de RPG seja divertida, é necessário que todos saibam que são importantes, e têm um papel fundamental na diversão do grupo. Entendendo isso, você está pronto para ser um Narrador de RPG.

Nesta parte do livro, vamos passar algumas poucas dicas importantes, para que você conduza seu jogo com sucesso e ao final de uma sessão todos estejam felizes e dando boas risadas sobre as aventuras vividas pelos seus personagens.

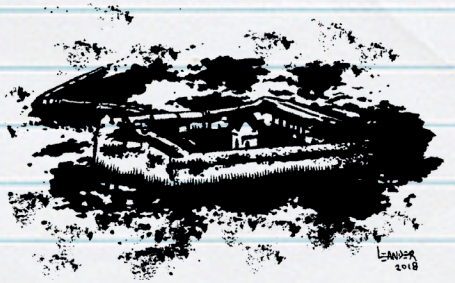
Ninguém é obrigado a permanecer em um jogo em que você está sendo envergonhado e desrespeitado. O RPG é uma atividade de diversão coletiva e deve ser divertida para todos. Não permita que você seja magoado e maltratado.

Contando Histórias

O Narrador é o responsável por contar a história ou narrar a aventura. Ele vai descrever tudo que está acontecendo, lembrando que é uma história incompleta e quem deve completá-la são os jogadores. E algumas coisas são importantes para que você desempenhe bem o seu papel de Narrador:

O Narrador não é inimigo do jogador: lembre-se que o RPG é uma diversão coletiva, e todos têm o direito de se divertir;

Combinados do Grupo: todo jogador tem uma história de vida, e seus medos e problemas, então converse sobre as coisas que os jogadores não gostariam que acontecessem durante o jogo. E toda vez que esses temas forem abordados, pare o jogo e lembre do combinado. Regras do local de jogo, vocês vão jogar na casa de algum colega, então respeitem as regras da casa e os adultos.



PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

Dica Narrativa

Peça para cada jogador escrever em uma folha de papel dois temas que não gostam e que não gostariam de ver no jogo (por exemplo: aranhas, cachorros sendo maltratados). Receba os papéis e guarde a informação para você, pode ser algo que envergonhe o jogador e ninguém mais precisa saber. Combine um código ou gesto com os jogadores para que eles mostrem quando algo o deixou incomodado ou desconfortável, nesse ponto pare a narrativa. Pode ser uma boa ideia uma pausa para beber uma água, tomar um refri, comer uns salgados, conversar sobre suas séries favoritas e depois voltar para mesa, e se necessário mude a versão dos fatos que levaram a história até aquela situação.

Ninguém sabe de tudo: o narrador não é obrigado a saber de tudo, quando tiver alguma dúvida de regras, faça como nos videogames: dê uma pausa no jogo e consulte o livro. Narrar RPG não é um dom, e qualquer pessoa pode ser um Narrador, basta que pegue o livro leia as regras e convide uns amigos pra jogar;

Acessórios: se quiser, você pode usar música para ajudar a criar um clima no jogo, como se fosse uma série legal. Também tenha a mão um caderno de desenhos para você desenhar os locais mais complicados em que os personagens estejam, como uma casa cheia de portas, ou um labirinto, ou o que mais a sua imaginação mandar. Lembre-se, você não precisa ser um grande desenhista, apenas dar uma ideia de como é o local. E, por último, faça uma listinha com nomes de pessoas que podem aparecer na história, e suas peculiaridades (exemplo: Rebolo, homem gordo de óculos quebrado; Dona Zefa, idosa magra com fala arrastada).

Contando a história: como Narrador, os jogadores esperam que você descreva as situações enquanto conta a história: lugares, objetos, cheiros, sabores, pessoas e suas características.

Exemplo: Vocês chegam na árvore dos gatos, ela é uma árvore que tem mais de cem anos, com grandes galhos, e quase do tamanho de um poste de energia, em cada galho tem um gato, de todas as cores, marrons, malhados, brancos, cinzentos, pretos, e no centro da árvore tem um grande gato gordo de duas cores, cinza e marrom. Está caindo uma chuva fina, é final da tarde, o cheiro de xixi de gato está em toda parte, e quando vocês chegam perto, o gato gordo dá uma tossida e diz: então vocês querem minha ajuda?

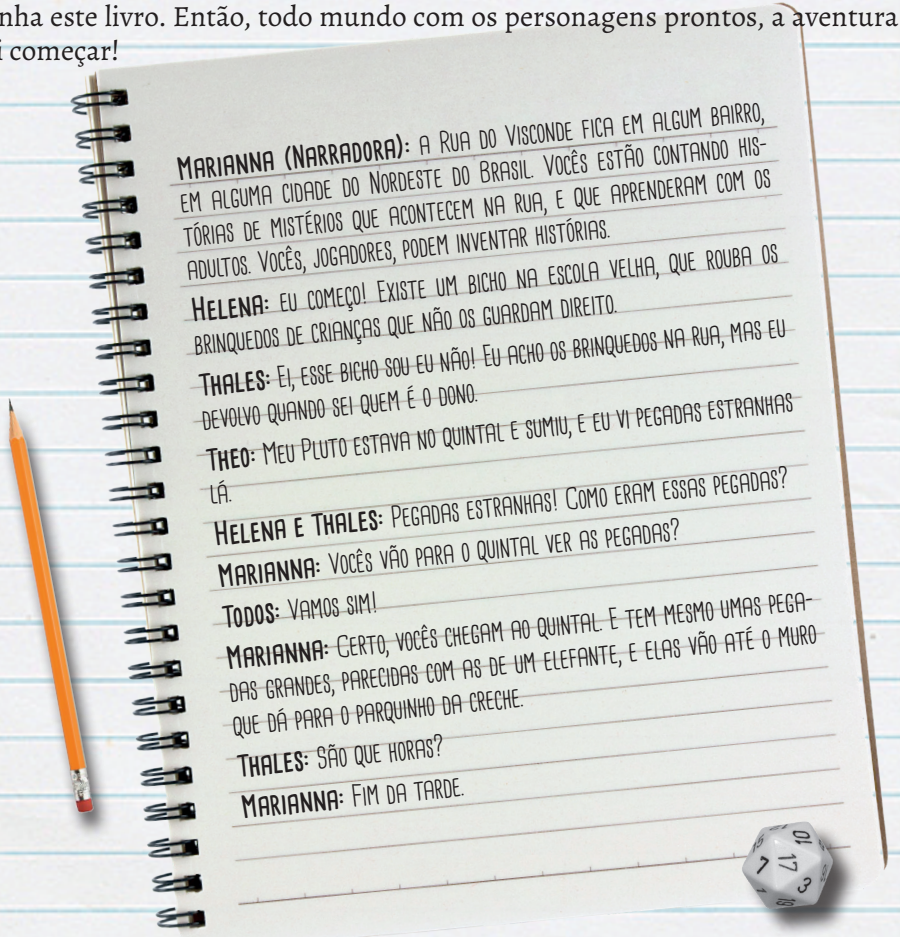
PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

Como é uma Sessão de RPG?

Agora que você chegou até aqui, já tem uma boa ideia do que é RPG, o que o Narrador faz e como se monta um personagem, vamos apresentar um exemplo de uma sessão de RPG para ficar mais claro como funciona o jogo.

Um grupo de amigos decide jogar uma aventura de Crianças Enxeridas. Marianna será a Narradora, então ela pega uma cópia do livro, alguns dados de vinte lados, fichas de personagens, lápis, borrachas, lê as regras e consegue um local seguro para jogar. E ela convida seus amigos, Thales, Helena e o seu irmãozinho Theo.

Helena, Tales e Theo serão os jogadores, e vão fazer os personagens seguindo o passo a passo da parte dois deste livro. Eles decidem usar os seus próprios nomes, e vão desvendar um mistério na **Rua do Visconde**, cenário que acompanha este livro. Então, todo mundo com os personagens prontos, a aventura vai começar!



Marianna (Narradora): A Rua do Visconde fica em algum bairro, em alguma cidade do Nordeste do Brasil. Vocês estão contando histórias de mistérios que acontecem na rua, e que aprenderam com os adultos. Vocês, jogadores, podem inventar histórias.

Helena: Eu começo! Existe um bicho na escola velha, que rouba os brinquedos de crianças que não os guardam direito.

Thales: Ei, esse bicho sou eu não! Eu acho os brinquedos na rua, mas eu devolvo quando sei quem é o dono.

Theo: Meu Pluto estava no quintal e sumiu, e eu vi pegadas estranhas lá.

Helena e Thales: Pegadas estranhas! Como eram essas pegadas?

Marianna: Vocês vão para o quintal ver as pegadas?

Todos: Vamos sim!

Marianna: Certo, vocês chegam ao quintal. E tem mesmo umas pegadas grandes, parecidas com as de um elefante, e elas vão até o muro que dá para o parquinho da creche.

Thales: São que horas?

Marianna: Fim da tarde.

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

Helena: Vamos subir no muro para ver até onde vai as pegadas? Vai Thales, você é o melhor nisso.

Marianna: Thales, você é o esportista, e tem +5 em Corpo, jogue 1d20 e some o resultado do dado com o seu +5 se o resultado for igual ou maior do que 15 você conseguiu.

Thales: Então vamos lá.... Opa 13, com +5 é igual a 18 consegui. Subo no muro e vejo o que?

Marianna: Você vê que as pegadas vão até a casa do Parquinho.

Helena: Aquela casa do Parquinho não é onde apareceu aquele gnomo? Eu sou a Nerd, quero fazer um teste de Mente, eu tenho +7, vou rolar o dado e.... opa 9, com +7, é igual a 16. O que eu sei sobre a casa do Parquinho?

Marianna: Você lembra que nas últimas férias apareceu um gnomo na casa do Parquinho, e que ele disse a vocês que a casinha é uma toca de coelho, uma entrada para o mundo das fábulas. Theo, você é o Café com Leite, faça um teste de curiosidade. Lembrando que no teste de curiosidade você tem que tirar um número abaixo do seu valor.

Theo: Eita, minha curiosidade é 6, então vamos lá... 8. Não passei. O que acontece?

Marianna: Você está muito curioso para ir a casinha do Parquinho e vai mesmo sem seus amigos.

Theo: Ei pessoal, eu vou lá buscar meu Pluto, tchau!

Helena e Thales: Não, Theo! E lá vamos nós.

Construindo Cenários

Este livro acompanha o cenário **Rua do Visconde**, onde você pode ambientar as suas histórias, mas você pode construir um cenário onde o seu grupo irá jogar, pode ser o bairro onde vocês moram, ou algum cenário fictício que vocês desejam criar coletivamente. Um dos primeiros passos é conversar com os jogadores sobre os locais que eles acham interessantes e que tenham histórias esquisitas, no seu bairro, sejam inventadas por eles, ou pelos adultos para os manter afastados. Após essa conversa inicial, é hora de estruturar a ideia.

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

Cenário Exemplo: Rua do Visconde

Fundado na segunda metade da década de 1980, na zona norte da cidade do Natal, no estado do Rio Grande do Norte, no Nordeste do Brasil, o Bairro Pajuçara foi construído em cima de dunas móveis. É habitado por trabalhadores que vieram para essa região pouco habitada na época de sua fundação, onde os mais diversos causos ocorriam nos seus arredores principalmente na zona rural, que tinha acabado de ser cortada por um bairro residencial. Muitas famílias de recém casados se estabeleceram no local, esses que seriam os pais das crianças interpretadas pelos jogadores, e que irão desbravar os locais misteriosos.

É uma rua bastante peculiar no bairro, primeiro por ser a última rua, e fazer fronteira com a zona rural da cidade, além de ter vários locais de interesse da criançada que nela habitam. Os moradores desta rua relatam desde os primórdios do bairro, fenômenos sobrenaturais misteriosos, tais como:

- a *Caboquinha*, uma jovem que teve uma morte misteriosa e vive a chicotear pessoas desavisadas em locais ermos ao pôr do sol;
- o *Batatão*, uma cabeça de fogo que aterroriza voando pelos céus;
- o *Fantasma da Creche*, dizem que uma criança sumiu sem explicação da creche, e que isso se deve a um fantasma que captura crianças que são esquecidas pelos pais;
- a *Mula Sem Cabeça*, um cavalo que teve sua cabeça cortada, e no lugar surgiu uma labareda de fogo, e ele ainda continua vivo;

...entre muitas outras lendas e histórias do local, além de encontros nada agradáveis com animais selvagens.

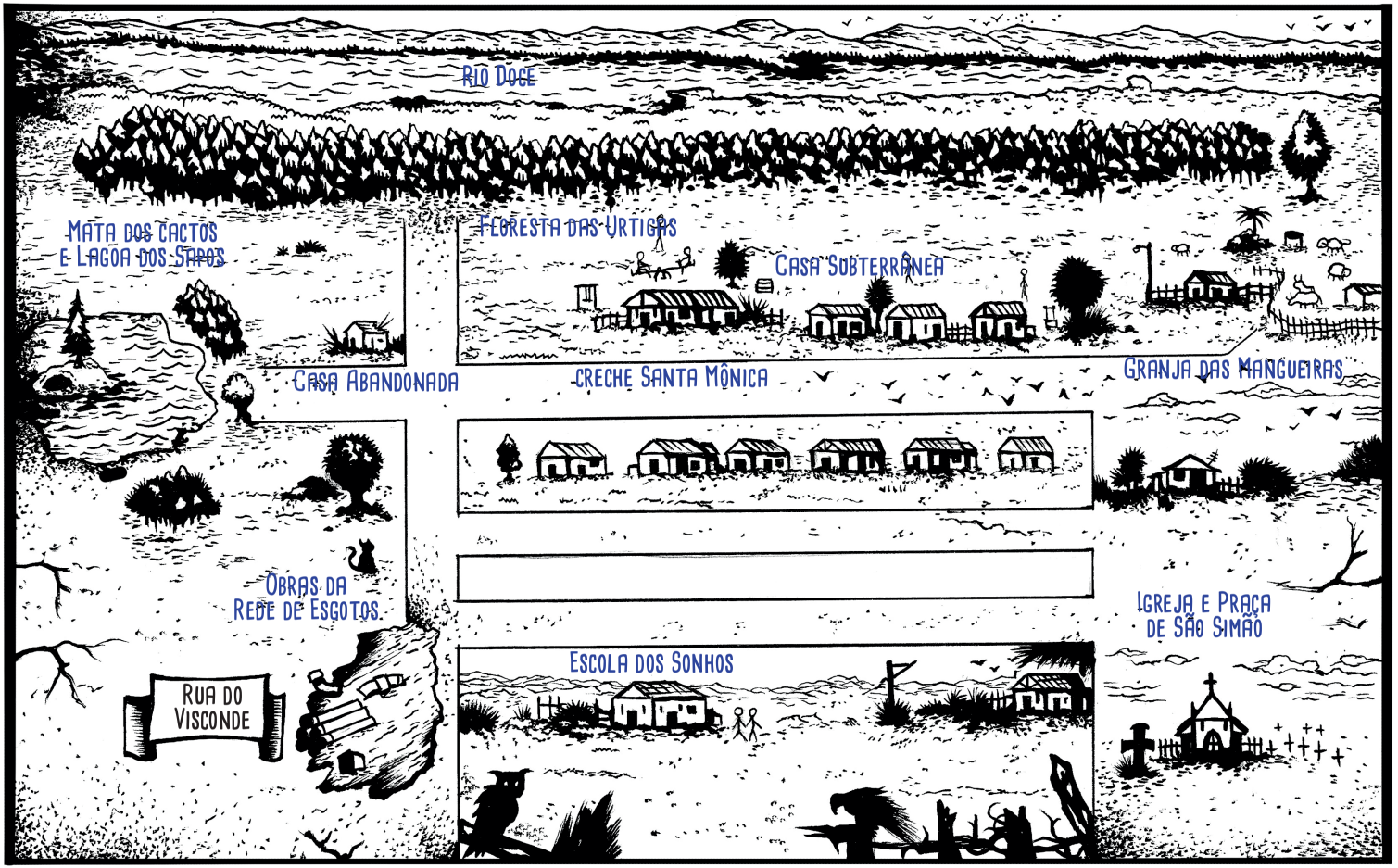
Locais Importantes

Creche Santa Mônica: é um local que as crianças acreditam ser amaldiçoado, corre uma lenda que uma criança foi esquecida lá, e após uma noite chorando desapareceu. Na verdade é só uma lenda contada pelos adultos para assustar as crianças que insistiam em pular o muro da creche durante a noite. Mas na casinha do parquinho da creche está localizada a "Toca de Coelho".

Rio Doce: saindo da rua em direção a zona rural (Leste) está o rio, muito usado para a diversão das crianças, mas há boatos que uma família de homens-jacarés habita o local.

Floresta das Urtigas: há um caminho secreto e mais rápido para o Rio Doce, que é apenas do conhecimento das crianças, é uma intrincada trilha por entre a floresta das urtigas. Essa floresta é habitada por cobras, aranhas e alguns seres sobrenaturais frequentam o local ao cair da noite.

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484



PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

Granja das Mangueiras: No começo da rua (sul) há uma pequena granja que dá para o lado da zona rural, que tem um extenso campo de mangueiras, e um cachorro e uma senhora muito brava com uma espingarda de sal grosso.

Casa Subterrânea: é a sede da turma, onde ocorre as reuniões. É uma estrutura precária subterrânea construída pelas crianças, totalmente invisível aos olhos dos adultos, no quintal da casa de Mari e Theo.

Casa Abandonada: no fim da rua (norte) há uma casa que começou a ser construída, mas teve a obra abandonada, devido ao falecimento do proprietário. Algumas pessoas que conheciam o falecido Jeremias, acreditam que o seu fantasma habita a construção. As bolas do campinho sempre teimam em cair nos arredores da casa.

Mata dos Cactos e a Lagoa do Sapo: após a casa abandonada, começa a mata dos cactos, com suas inúmeras trilhas e animais selvagens (todo e qualquer teste de orientação nessa mata é feito com desvantagem). Poucos adultos que adentram nesse local, retornam. Mas ao encontrarem a trilha das orquídeas, os aventureiros podem chegar até a lagoa do sapo, com suas águas cristalinas, é o local de uma disputa milenar entre sapos e cobras. A lagoa hoje é território dos sapos, dominada por um sapo bondoso chamado Zé.

Igreja e a Praça de São Simão: duas ruas acima (oeste) está a Igreja rodeada por uma praça pública, local de encontro da criançada no fim da tarde, e também de estranhos desaparecimentos ao cair da noite. Dizem que a meia noite uma figura feita de trapos, conhecida como boneca de pano, caça às crianças fujonas para levar ao mundo das fábulas.

Obras da redes de esgotos: nas proximidades da floresta dos cactus e do prédio abandonado, está o final da obra da rede de esgotos para a captação das águas das chuvas. Uma imensa cratera a céu aberto, com inúmeras galerias e um labirinto habitado por todo tipo de bichos e criaturas sobrenaturais.

Escola dos Sonhos: é a instituição onde as Crianças Enxeridas estudam, geralmente o ponto de partida para todos os boatos.

Pessoas Importantes

Rebolo: um homem que está envolvido com todas as maquinações na rua, sejam elas com coisas naturais ou sobrenaturais;

Dona Zefa: uma amável senhora que sempre tem lanches prontinhos para a criançada;

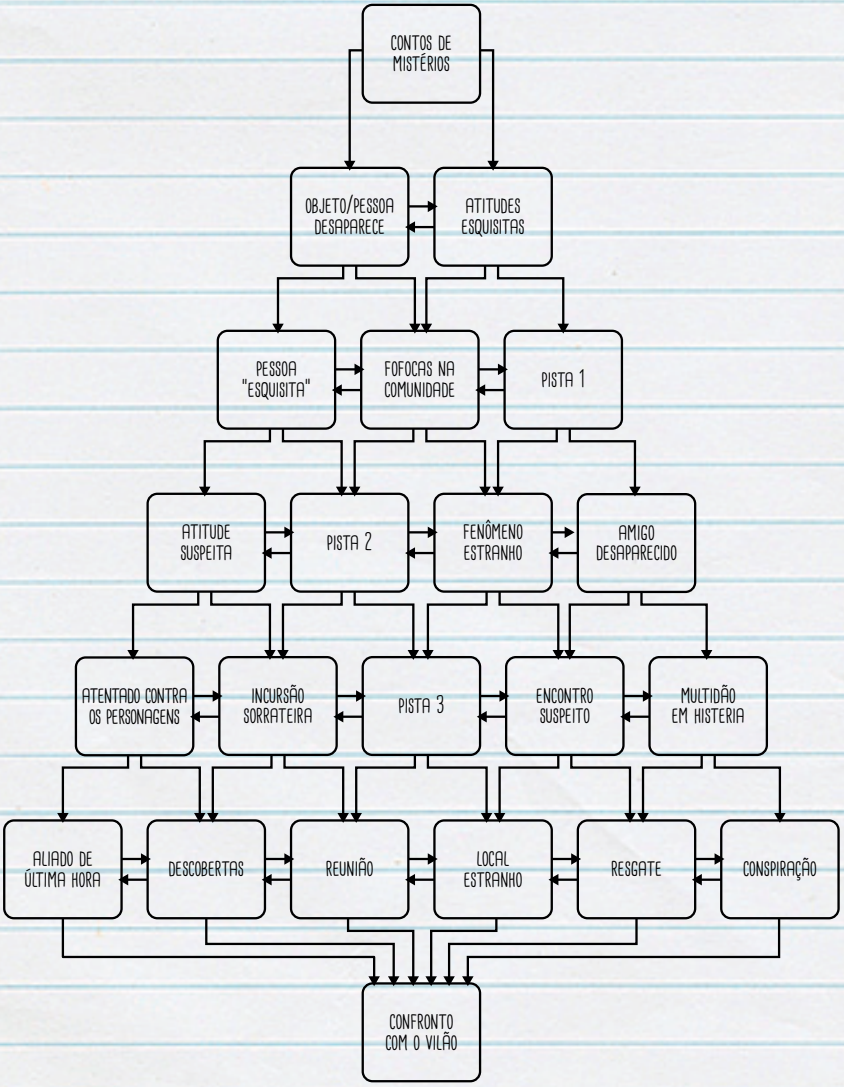
Seu Vigia: o guardião da creche, sempre impedindo os meninos de usarem o parquinho, parceiro de Rebolo. Tem um pastor alemão chamado Crocante.

Seu Zito: um velho rabugento que vive perseguindo as crianças, furando bolas e reclamando com os pais.

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

ÁRVORE DE EVENTOS

Uma árvore de eventos é uma espécie de mapa em que as coisas que acontecem na história se ligam umas às outras, parece muito com as árvores genealógicas que montamos na escola. Os eventos seguem do início da aventura (história) ao seu ponto alto (a parte mais tensa e desafiadora), estando tudo interligado. A cada evento na árvore ele precisa de uma solução ou ação para poder avançar para o próximo evento.



PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

Como usar a árvore de eventos?

Os eventos começam de cima para baixo, conforme observado na imagem acima, tem início em **contos de mistérios** e finaliza em **confronto com o vilão**. A árvore está estruturada para uma aventura em três partes, mas o Narrador pode adaptar os eventos ao seu interesse e nível de envolvimento do grupo, podendo acrescentar e retirar eventos.

Para cada nível da árvore, o narrador deve esgotar as possibilidades de eventos dela, por exemplo: o jogo começa em **Contos de Mistérios**, este é um evento em que os jogadores podem fazer uma roda de histórias de mistérios ou sobrenatural; um personagem do Narrador pode estar contando a sua história ou os jogadores assistindo a um filme que vai desencadear a aventura.

Dica Narrativa

O Narrador pode optar por fazer uma roda de Contos de Mistérios com os Personagens dos Jogadores, e pedir que eles rolem na tabela abaixo para escolher aleatoriamente que tipo de história vão contar.

Role 1d20	Resultado
1 - 4	Conte uma história em que seu personagem é o protagonista
5 - 9	Conte uma história em que outra pessoa seja a protagonista
10 - 14	Conte uma história sobre um local do bairro
15 - 19	Conte uma história sobre um objeto do conhecimento de todos
20	Escolha o tema da sua história, e quem deve participar

Dica Narrativa

O Narrador pode optar por fazer uma dinâmica de montagem, em sentido horário, começando pelo jogador que tirar o menor valor no d20. Ele começa a história contando um problema, e o jogador à sua esquerda tem que apresentar uma solução para o problema, e um novo problema para o jogador à sua esquerda. A dinâmica deve seguir até um problema chegar ao jogador que começou com a dinâmica.

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

Exemplo: Mari começa a história contando sobre um objeto amaldiçoado na casa dos Barbosas, e que ele tem atraído fantasmas para a Rua do Visconde, que causam pesadelos e não deixam as pessoas dormirem. Ela passa a história para Thales, que descreve como solução a incursão do grupo até a casa mal assombrada para quebrar tal artefato; mas que tal aventura liberou um ser sobrenatural. Thales passa a história para Theo, que descreve como solução expulsar a entidade pela Toca de Coelho, que fica no parquinho da creche; mas expulsar a entidade deu uma bagunçada no mundo das fábulas, e os personagens devem ir pôr as coisas em ordem. Assim o problema retorna para Mari, e ela tem que propor uma resolução.

Após finalizada essa cena introdutória, o grupo pode passar para o próximo evento, que pode ser **Objeto/Pessoa Desaparece**, alguém foi beber água ou pegar um lanche e sumiu, ou alguém invade o local onde o grupo está a procura de algo/alguém e relata o desaparecimento. Com a solução dessa situação, o grupo parte para o evento **Atitudes Esquisitas**, alguém do grupo (personagem ou PdN) pode ter reações estranhas a notícia.

O grupo também pode optar por começar pelo evento Atitudes Esquisitas e depois partir para o evento Objeto/Pessoa Desaparece. Não existe uma linha de sequência nesta árvore de eventos, o importante é o Narrador esgotar todos os eventos de uma linha antes de avançar para a outra.

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

PARTE 4

SAI DAÍ, MOLEQUE!

A lenda do Alma-de-gato é uma aventura introdutória para o Crianças Enxeridas e se passa no cenário da Rua do Visconde, descrito na parte do Narrador. Esta aventura pode ser o pontapé para as suas histórias nesse jogo, ou servir como base para o seu grupo construir as histórias de vocês *inspiradas* nos mitos e lendas do seu bairro.

Introdução

O Alma-de-gato é uma lenda do estado do Rio Grande do Norte — o mais assustador deste monstro é que ninguém sabe como ele é ou o que ele faz. Mas é só falar seu nome que todas as crianças ficam com medo. É como um fantasma que ninguém vê, mas que é possível sentir ao nosso lado. Quando crianças desaparecem misteriosamente e pegadas e tufos de pêlos são encontrados próximos aos locais, pode ter certeza que foi o Alma-de-gato.

Introdução aos jogadores

Esta aventura se passa na Rua do Visconde, em algum bairro de uma cidade de médio porte, nem pequena, e nem grande, igual a um monte de cidades no Brasil, durante a década de 90. Em uma manhã de sábado ensolarado, uma mãe está aos prantos colando cartazes nos postes do bairro, pois seu filho desapareceu na noite passada. Em seu quarto foram encontradas algumas pegadas enlameadas de gato e um tufo de pêlo debaixo da sua cama.

Enquanto vocês conversam, dona Zefa se aproxima e diz: "foi o Alma-de-gato, só pode ser ele quem levou o Dênis. Também, aquele menino era muito traquina".

Objetivo: O grupo deve investigar o paradeiro de Dênis.

role 1d20	Rumores
1-5	Dênis foi visto próximo à árvore dos gatos
6-10	O velho rabugento Rebolo é um suspeito
11-15	Dênis estava explorando as obras de esgoto
16-20	Dênis foi levado pelo carro preto

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

DESENVOLVENDO O JOGO

Após investigarem os rumores, os jogadores descobrirão que Dênis desapareceu quando foi fazer uma investigação na Creche Santa Mônica.

Dica Narrativa

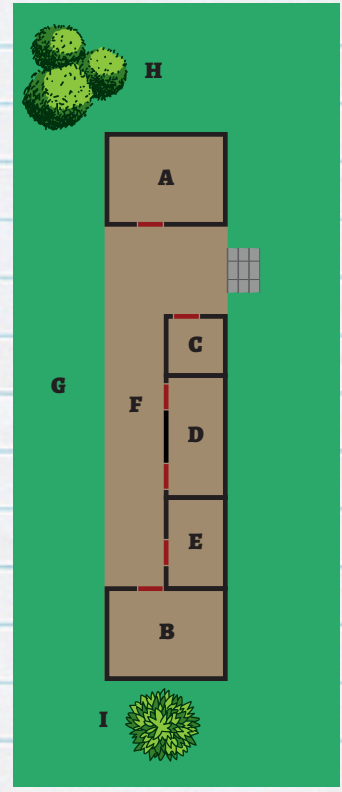
Os jogadores devem ser sorrateiros durante toda a investigação na creche. Seu Vigia faz a ronda a cada 15 minutos, começando sempre na Área C e terminando na Área I (para onde ele demora mais tempo para retornar), passando pela Área F. Para que os jogadores não repitam constantemente testes de Corpo, o narrador pode solicitar que gastem pontos de Sobrevivência para manter a furtividade, deixando os testes para os momentos de tensão no jogo.

A CRECHE SANTA MÔNICA

Área A: é uma sala de aula com 25 carteiras, quadro branco e uma mesa para o professor, além de inúmeros desenhos de crianças colados na parede. A porta está fechada (chave na Área C). Entre os desenhos colados na parede, há um do Alma-de-gato.

Área B: é uma sala de aula com 25 carteiras, quadro branco e uma mesa para o professor, além de inúmeros desenhos de crianças colados na parede. A porta está fechada (chave na Área C). Entre os desenhos colados na parede, há um do Rei Rato. Uma das lâmpadas está quebrada e há uma chave de fenda sobre uma das carteiras.

Área C: é a sala da direção, onde ficam todas as chaves da creche e onde o Seu Vigia geralmente se encontra com Crocante, o seu feroz pastor alemão. Nesta sala é possível acessar o circuito de vigilância externa, com as câmeras voltadas para a Área F. Quando o vigia está na Área C, ele pode usar este recurso.



PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

Área D: a cozinha, que também está fechada (chave na Área C). Aqui, os jogadores podem encontrar vários tipos de comida, tanto pronta como ingredientes para o preparo da merenda. Comer coisas saudáveis recupera os ferimentos.

Área E: as portas dos banheiros estão abertas e sons sinistros saem de lá. Aqui há uma porta secreta de acesso para os esgotos, mas é necessária uma chave de fenda para abrir.

Área F: os corredores da creche. Esta área dá acesso a todas as portas do prédio, sendo sempre bem iluminada. O Seu Vigia sempre passa por esta área a cada 15 minutos, que é vigiada também pelas câmeras do circuito de vigilância (acessadas na Área C).

Área G: o parquinho. Dentro da casinha do parque há o portal para o Mundo das Fábulas, que é para onde o Alma-de-gato levou o Dênis. Para abrir o portal, os jogadores precisam descobrir as palavras mágicas.

Área H: a árvore dos gatos, uma centenária árvore frondosa e que dá muita sombra, onde vivem inúmeros gatos de todas as cores — inclusive o gato gordo xadrez, que sabe do paradeiro do Dênis. Mas só dirá as palavras mágicas do portal e o segredo de como derrotar o Alma-de-gato em troca de um favor.

Dica Narrativa

O gato xadrez quer saber o segredo das aranhas da Floresta das Urtigas, e vai pedir para que o grupo descubra com o único que o conhece: o Rei Rato, que mora nos esgotos. Todos os testes de mentir contra o gato xadrez são feitos com desvantagem.

Área I: o cajueiro, outro local onde os jogadores podem encontrar o Seu Vigia. A sua ronda começa na Área C e sempre termina no Cajueiro. Ele evita a árvore dos gatos, pois considera os gatos ao redor da árvore como sinal de mau agouro.

Dica Narrativa

O Rei Rato é uma figura sobrenatural que mora nos esgotos, uma amálgama de sujeira com centenas de ratos presos em um nó cego pelas caudas, dando a eles uma consciência e inteligência coletiva. Ele espreita em todos os locais e sabe de tudo o que acontece ao seu redor, barganhando por novos segredos. E ele sabe a forma de derrotar o Alma-de-gato.

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

MUNDO DAS FÁBULAS

O mundo das fábulas é um local de magia, beleza e medo, onde os horrores dos mitos e lendas espreitam as crianças nos recantos escuros deste plano. E na mais escura dessas sombras de desespero está o Alma-de-gato.

O covil do Alma-de-gato é um cemitério de animais abandonados, onde os animais ainda choram e vagueiam em busca de suas casas. Sacos pretos estão espalhados por todo lado, com crianças sequestradas. Dênis está em um saco pendurado na grande árvore do centro do cemitério, onde o Alma-de-gato está deitado.

O Alma-de-gato é uma criatura sobrenatural que sequestra crianças enxeridas. Ele não pode ser derrotado pela força, mas pela esfregadela no focinho de um ramo de erva-de-gato (encontrada próxima ao cajueiro), o que fará com que a criatura fuja para bem longe e deixe os personagens em paz. O Alma-de-gato é muito ágil, o que faz com que todos os testes de Corpo contra ele sejam feitos com desvantagem. Mas ele é muito curioso — e esse é um aspecto que pode ser explorado pelos jogadores.

Dica Narrativa

Incentive os jogadores a encontrar soluções que não usem da violência. Recompense se o grupo agir assim, recuperando um ponto de Sobrevivência ou encontrando um item/informação que possa ser essencial para a aventura.

PESSOAS IMPORTANTES

- **Rebolo:** um homem que está envolvido com todas as maquinações na rua, sejam elas de coisas naturais ou sobrenaturais;
- **Dona Zefa:** uma amável senhora da vizinhança que sempre tem um lanchinho pronto para a criançada;
- **Seu Vigia:** o guardião da creche, sempre impedindo os meninos de usarem o parquinho. É parceiro de Rebolo e tem um pastor alemão chamado Crocante. Os testes de Corpo contra ele são feitos com desvantagem;
- **Seu Zito:** um velho rabugento que vive perseguindo as crianças, furando bolas e reclamando com os pais.

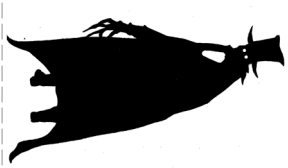
PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

GANCHOS PARA NOVAS AVENTURAS

- Os jogadores descobrem que uma nova mancha de sentimentos ruins está surgindo no mundo das fábulas, devido à poluição que está sendo jogada na Lagoa do Sapo pelos homens de Rebolo;
- O grupo vence o Alma-de-gato, mas ele planeja uma nova ação contra os moradores da Rua do Visconde. Seu primeiro passo é se aliar às aranhas da Floresta das Urtigas;
- O Bicho-Papão espionou os personagens durante a passagem deles pelo Mundo das Fábulas, aprendendo alguns de seus segredos — e vai usar isso contra eles na primeira chance que tiver.

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

BICHO-PAPÃO



ESPORTISTA

CAFÉ COM LEITE

NERD

LÍDER

Dobre nas linhas tracejadas, corte nas linhas contínuas,
cole ou prenda com fita adesiva as duas bases juntas.

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

ALMA-DE-GATO

REI RATO

Dobre nas linhas tracejadas, corte nas linhas contínuas,
cole ou prenda com fita adesiva as duas bases juntas.

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

PEDRO HENRIQUE NOVELLO pedrohenriquecco02@gmail.com Pedido #22484

OS MONSTROS DA SUA IMAGINAÇÃO ERAM REAIS

Crianças Enxeridas **é um RPG em que os personagens são crianças que podem entrar em um mundo de fábulas que apenas sua imaginação sabe como chegar.**